以更高效率為大家介紹遊戲新資訊
今期出紙16大版　隨《遊戲誌》第29號附送



把戀愛遊戲變成你生活的一部分

NOËL（聖誕節）

文：米奇
協力：J.J



製造商：PIONEER LDC
價格：6800日圓
容量：CD-ROM







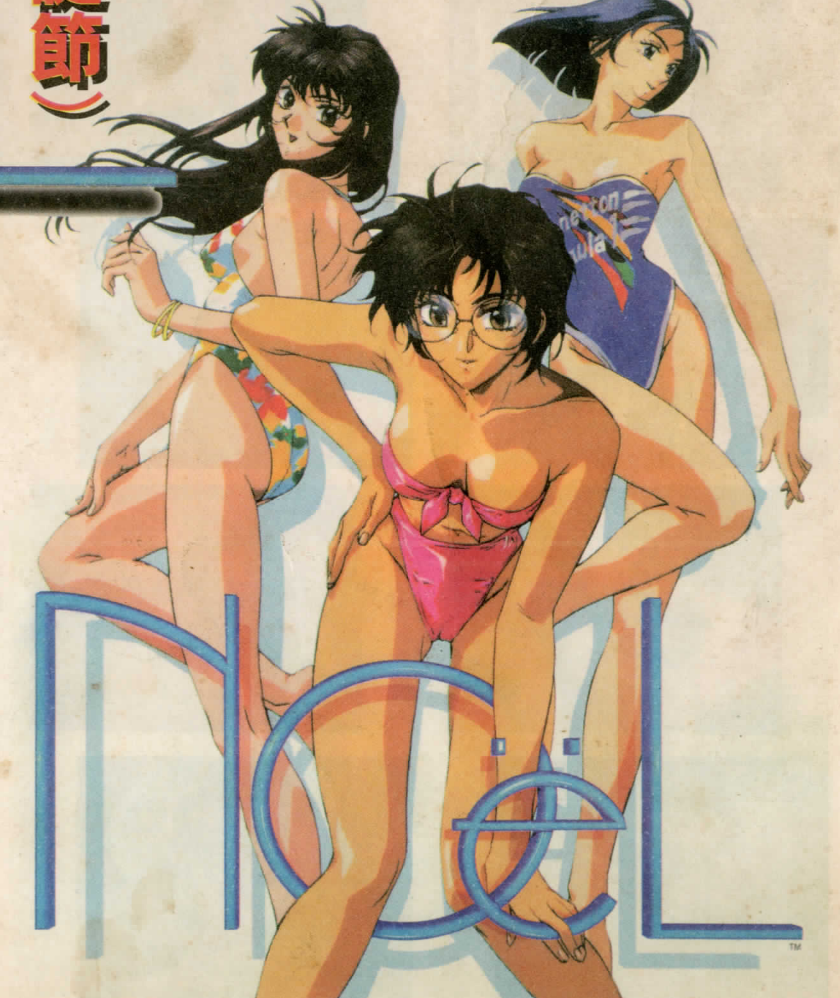
非常吸引但完全不適合香港人的遊戲

這兩年間，以戀愛為主題的模擬遊戲愈來愈多，尤其是次世代機推出之後，戀愛模擬遊戲更為次世代遊戲中一股不容忽視的勢力，而且，形式也五花八門，變化多端。最近由PIONEER LDC推出的《NOEL》就作出了新嘗試──把遊戲跟玩者的生活連在一起，遊戲進展的時間基本上跟現實世界完全相同，而玩者的PLAY STATION就像變成了一台電腦終端一樣，正在等待來自虛擬世界的通信。

很可惜，由於這遊戲是這樣的生活化，所以全個遊戲的進展也是採用日語對白，加上遊戲中人物的話題會除着玩者的反應而改變，對於不懂日語的玩家來說實在難以掌握這遊戲，亦很難有甚麼攻略法告訴大家應在甚麼時候作出甚麼反應。

不過，由於這遊戲是這個暑假PS的重點遊戲之一，所以米奇還是為大家詳細介紹一下它到底個怎麼樣的遊戲，至於能否打爆機看GOOD END，就要看大家的造化了。





故事

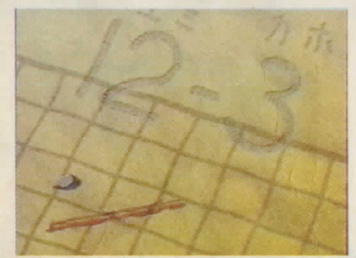
故事的舞台是近未來的日本，當時人們以電腦來作視象通信就像現在打個電話一樣普通。

在某個暑假期間，住在距離東京很遠地方的你來到某個海岸度假，遇上也是來度假的三個女子高校生——多心的清水代步、男仔頭岡野由香和同時喜歡跑步和鋼琴的佐野倉惠壬。大家過了一個快樂假期之後就分了手。不過某一天，你卻收到來自代步的電話，原來是喜愛電腦的由香為代步找到你的通信ID的。就這樣，你跟三個女孩子的通信關係便從此由展開。

這三位女孩子所住的社區，是一個在東京灣上新建的模範都市「臨海區」，她們所就讀的學校，就是臨海區一所女子高校江珂高校。

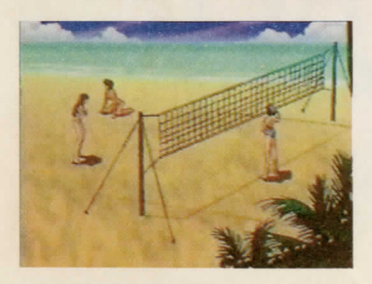













人物介紹

《NOEL》的三位女主角都是各具不同個性的人物，在這三個月間，會有很多事件在她會身上發生，你就要透過視象電話，解開她們的心鎖，替她們解決煩惱。

清水代步

年齡——17歲
血型——O型
出生日——10月9日
星座——天秤座
家庭成員——父、母、姊姊（28歲OL）
身高——162公分
三圍——B82W56H84
兼職——在家庭式餐廳當侍應
興趣——購物、「煲電話粥」、打扮
學部——無



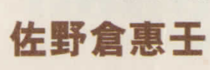

愛説話的代步是個非常活潑、愛撒嬌又善變的人，她很多時會對一件事物非常着迷，但又可能會一下子冰淡下來，她對你的最初的印象可能也是出自這個原因，至於怎樣能夠真正留住她的心就要靠日後的通信了。

代步雖然住在學校宿舍，但她的姊姊會經常去探望她，由於年齡的差距，代步跟她的姊姊並不投契。

岡野由香

年齡——18歲
血型——AB型
出生日——6月6日
星座——雙子座
家庭成員——父、母
身高——154公分
三圍——B80W56H83
兼職——電視遊戲店的店員
興趣——機械、電腦
學部——籃球部和科學部

身裁矮小的由香是個電腦機械狂，她對男孩子一點興趣也沒有，只會對有關電腦的話題感興趣。最初就是她在網絡上找到你的通信ID告知代步的，而所有你收到的影象郵件的片段，就是以她自行計設的自走型攝影機「回憶君」所拍攝的。



她也經常跟代步「煲電話粥」，一旦開始，就不會讓加你入。對於這個男仔頭，怎樣令她開始注意你的存在是首要的課題。

佐野倉惠壬

年齡——17歲
血型——A型
出生日——1月17日
星座——山羊座
家庭成員——母、妹
身高——163公分
三圍——B84W59H86
兼職——電子琴示範樂師
興趣——鋼琴
學部——田徑部





惠壬（壬音人）的興趣和性格可謂非常極端，平時接觸她時，她是個相當文靜的女孩子，不喜歡熱鬧，喜愛彈琴，一副標準的大家閨秀模樣，不過另一方面，她又個愛好運動、臂力驚人的女孩子，尤其是賽跑方面，她是全國矚的全國級選手。

由於她平時很文靜，跟她交談時很容易就會察覺到她的好惡，不過，在遊戲進行的三個月中，她卻離上很多煩惱——婆婆的重病、全國大賽的壓力和將來去向的問題都會影響她跟你的感情發展，不能好好為她分擔喜與憂的話，就不能看到GOOD END了。

畫面系統——VOID

遊戲名稱《NOEL》其實是法文聖誕節的意思，這亦是這遊戲的最終目的一一你要在這三個月之內，透過視象電話跟這三個女孩子建立親密關係，最終達成跟這些女孩子在平安夜見面，共度一個浪漫平安夜的目的。

正如序言所説，這個遊戲是把你的PLAY STATION主機變作一部電腦終端機，而它的基本操作全都是在一個名叫VOID的面板上進行的。

視象電話



這是遊戲中使用得最頻繁的地方。跟談話對手接通之後，畫面就會分成多部分。



主畫面

顯示對方的反應

話題池

這　是把你從話題欄中拾回來的話題球。這個窗是可以隨意調節大小位置的。當它是藍色的時候表示它，正處於正常狀態，紅色的時候就表示它正處於刪除狀態，可讓你刪除沒用的話題球。

VOID

開始通信前它是用來接線的，中間的綠色圖形圖表顯示現在話題池裏還有多少話題球。而在通信中途，也是利用這個來收線的。

時間顯示

左邊的數字顯示你現在這次通信花了多少時間，右邊的表就顯示你這個月剩下多少時間。這跟現在很多BBS限制通話時間很相似。每個月的第一天你會得到額外的45分鐘，但用光了的話那個月便不能再跟人通信了。

話題欄

對方談話中題到的重點會以話題球的形式，從左至右的移動。

網際經紀

這跟現在INTERNET WED BROWSER差不多，畫面上有一個每面有9個題材的方塊，總共54有個題材可供你在網絡上找尋相關的公眾訊息，而且每個題材也可自由組合，以找出更多資料。

網絡上有些題材是經常更新的，有些則是當你玩到某個程度才有資料讓你看。只要在題材上按掣，再選下面的粉紅色兔仔為你進入網絡上找出相關資料，假如有資料的話，牠就會捧着資料回來，讓你在DATA中儲起來慢慢欣賞。











■到了11月24日，你還可以在網絡裏找到關於《NOEL》的極秘資料。這原來是GOOD END時代步和由香的裝束，真想看看那段片啊！

影象郵件

簡單來説這是睇片模式。代步等人會在某些特別事情如修學旅行、文化祭等發生後寄你一些影象郵件，你就可以在這裏不停地翻看又翻看。



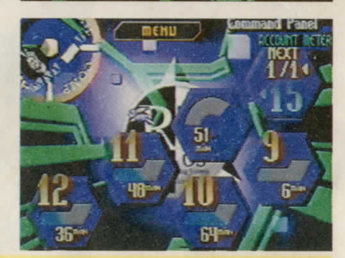
命令面板

這裏分成四個部分，分別是顯示現時所剩通信時間、跳越時間、調校音量和關機。

這遊戲的儲存進度命令就是關機命令，雖然這遊戲只佔1個BLOCK記憶，但每張記憶卡卻只能載一個記憶，所以跟15個BLOCK沒有分別。







對話流程

這遊戲重要的部分就是交談，雖然不會日語的玩家根本無法地好好跟女孩子交談，但為了熱心的讀者，米奇就略略為大家介紹一下跟女孩子交談的程序吧。

STEP 1收集話題球

當女孩子開始談話的時候，話題表就會出現一些有關對方剛提到的話題的話題球，有了這些話題球，你才可以承接對方的話題，跟對方談下去。所以應該在話題球消失前把它撿回來。

STEP 2投其所好

當對方談話告一段落的時候，你就可以就剛才題到的話題把話題球擲回VOID中，這表示你向對方提出那話題。如果時間合時(靠聽！)，對方就會跟談下去，製造更多話題球。否則對方就會覺得悶而收線。



STEP 3靜侍回音

當你提出的話題對方有反應的時候，對方就會開始説下去，同時製造更多話題，但如果你過早投下話題球，就等於「斬亂歌柄」，對方就不會説下去了。





■有時女孩子會不在家，這時就會看到一段電話錄音。也有時會因為對方正在跟別人通電話，而要強制收線的。

交談小貼士

POINT 1.別插嘴

這會打斷方的話，令你錯失很多話題的。

POINT 2.留意小動作

每個女孩子都有一些小動作來表示她因沒有話題而有點悶，你就要在她出現這種反應時立即投下話題球，否則對方説要收線的話再投下話題球也無濟而事。

POINT 3.10時後別打電話

代步和惠壬都是定時睡覺的人，所以晚上10時之後就千萬別打電話給她們，這會惹人反感的啊。最適合的打電話時間是晚上8時，接通的機會達8成。





■這時代步和惠壬表示悶的時候的一些小動作，還有沒有其他小動作代表其他意思就要靠你的觀察力了。

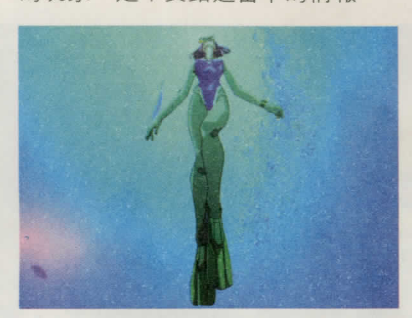
其他媒體上的《NOEL》

網頁《八方美人》

網址：http://www.pioneer.co.jp/pldc/hpbj.html

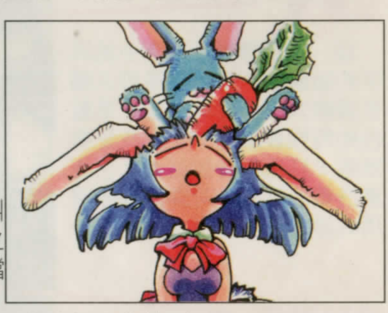
這是相當活躍的網頁，喜歡《NOEL》的玩家一定不要錯過當中的情報。





《動畫美人》

這是《NOEL》人物有份參與的首項產品，我們在第27期時早已介紹過。



秘密檔案室——STAFF.LZH

在《NOEL》的DISK 1中，藏了一個名叫STAFF.LZH的檔案。以LHA或LHE來解拆之後，就會爆出5個JPEG圖檔和一些文字檔來，那都是《NOEL》的幕後製作人的畫稿。

LHA或LHE可以在各大BBS或網絡供應商的網頁中找到。

影象大捕捉

在整個遊戲中，你會收到6段影象郵件，每段都是動畫，第一段郵件是一定由代步發出的。雖然話題都是一樣，但由不同人發出的話，內容也會有所不同。

體育祭















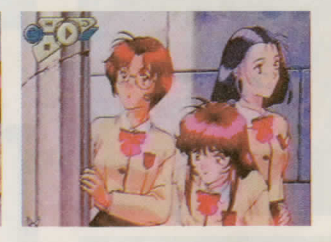










修學旅行











ANGEL GRAFFITI



松本泉作人物設計的戀愛遊戲

引言：

筆者還記得在大約十年前，有一套戀愛漫畫風靡萬千漫畫迷，直至現在還有很多人對此作品中的女角念念不忘，這就是松本泉先生筆下的《ORANGE ROAD》。然而，自《ORANGE ROAD》完結後，松本泉就好像突然的沉寂來，在這十年來都再沒有甚麼代表作出現過。不過就在最近，阿松本泉先生就不知何解又活躍起來，不單令《ORANGE ROAD》再次被動畫化，而且還參與了電子遊戲的人物設定。而這隻遊戲，便是現在要介紹的這隻模疑戀愛遊戲—《ANGEL GRAFFITI》。那麼在遊戲中又會不會出現那些類似鮎圓呀、檜山光的女孩子呢？而本遊戲的主角又會否是個翻版春日恭介呢？只要看看以下的介紹，讀者便可以知道答案了。

故事背景：

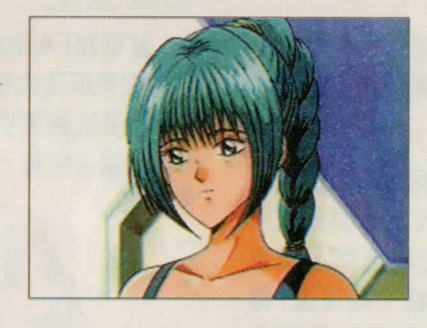
其實這類型的甚麼遊戲目的呀、故事呀都是大同小異，都是說甚麼有位高中生得到些高人(有時係仙人添)指點，可以協助主角在一定時間內追到心目中理想之對像云云。而本遊戲也是跑不出這個框框的，就讓筆者在這裏講解講解吧。

就在主角的開始高校二年生之生活前的一個晚上，他造了一個十分古怪的夢。他夢見有一位戀愛天使出現在他的面前，而這位天使原來正跟另一位天使進行比賽，而目的就是為了確定自己對戀愛之態度是正確的，而你，就是他們比賽的其中一種工具。她們為了自己可在這場比賽中取得勝利，會由今天起直至明年聖誕節這兩年的時間內協助你追求你心儀的對像，就是這樣，你的人生便起了180度的變化……。

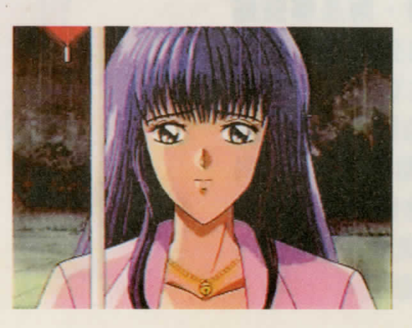
就在翌日的開學禮後，有一位新入學的轉校生出現在主角的眼前，她便是本遊戲的女主角(又可說是頭號目標)—天野美鈴。於是乎，你便下定決心，一定要在兩年後之聖誕節前追到他。不過正所謂「天下烏鴉一樣黑」，男孩子也是花心的了，就在追求天野美鈴的常時，另有對其他不同類型的美少女出現於主角的面前，令他心猿意馬。那麼主角又如何在這桃花園中找出自己的去路呢？而主角最後又會跟哪一位女孩子戀愛呢？那麼就要看玩者如何處理未來這兩年來所遇到的事，還有如何的善用餘暇，再用不同的活動令至自己在不同的地方也有出色的表現，繼而增加吸引力。那麼，你已準備好開創自己的戀愛路向沒有？

以膠片畫製作的OPENING










基本遊戲系統簡介

若果閣下是一個時常玩模疑戀愛遊戲的玩者，應不會對此GAME的遊戲系統感到陌生，因為它跟名模疑戀愛遊戲—《心跳回憶》的系統有點接近。在這遊戲裏，一方面是需要玩者參加不同的活動(做兼職或者參加不同的學會)繼而令至自己不同的能力值或金錢數量提高，而這樣也可使追求的機會增加。另外，玩者也需要在指定的時間在指定的地方出現，又或者做某一樣持定的事，然而這樣才使EVENT發生，而這也是追求之關鍵所在。

人物介紹：

天野美鈴

一位有殘留着點點鮎川圓味的美少女(WELL，都是同一個人畫的嘛)，男主角班中的新轉校生，也是本遊戲的女主角，亦即是玩者要追求的頭號目標。正所謂知己知彼，百戰百勝，尤是在追女仔這方面，如能夠觸摸到女孩子的性格及心理的話，必定事半功倍。至於她的性格方面,由於她出生於大富之家，故是擁有一個典型的公主式性格(唔好聽啲叫做有小姐脾氣)，而且其與趣也比較「高貴」，甚麼網球呀、鋼琴呀等等，若果玩者要取得其好感，也許就要投其所好了。不過據外稿ZAC之經驗，其父比較喜歡截電話的，故打電話給她前可有要有心理準備。

麻倉夏實

與主角一起長大的女孩子，但可能她是長大於一個單親家庭，故性格比較反叛，但正如ZAC君所說，她只是「得把口」，性格有點外剛內柔，還有點敢作敢為。由於她的往所跟主角的非常接近，故每每在夜欄人靜時，爬過主角之房間中，有好幾次還只是穿上內衣而已……。(WELL，咁都得？！)至於她的興趣方面，則是那些搖滾音樂，而她更是搖滾樂隊忌廉梳打的主音來，故若玩者想追求她的話，非要在音樂這方面下點功夫不可。另外，有時她也會邀請主角觀賞她的表演，玩者可不要錯過機會啊。

島津芹

絕對是一名體育形的女孩子來，而且還是奧運代表隊的後補成員來。不過可能她把大部份之時間也放在練習上，引至沒有甚麼時間交朋友，這亦帶給她了一些寂寞的感覺。不過，這樣的女孩子才是最需要異性的安慰，而且也不會像天野美鈴那麼高貴，然而還會時常主動的打電話給你哩。而且她的性格有一個頗特別的地方，就是很喜歡小孩子，而且在將來還想當個保母的哩。故此，主角是會於遊戲初期在兒童公園裏碰到她的，還跟她交換電話號碼。唔，不過要追到此女孩也可要花點心機的，努力吧。

北條彌生

被稱為「ANGEL GRAFFITI版檜山光」，因為她們也是那些大情大性、天真得近乎白痴的女孩子來，而且追男孩子的作風非常大膽，居然會自費的送部傳呼機給主角，再辰時戊時的傳呼他，真是世風日下。之一項一不過，這也許是主角的其中主要收入來源……。而另方面，主角的好友古村君卻說她有些不大好的傳言，不過是甚麼傳言就不得而知了。但論追求的難度來說，北條彌生的難度可謂頗低，只要跟主角談兩句就會面紅，亦可說是一個容易成功被追求到的女孩子。而她喜歡的地方是狄斯可(DISCO)及SHOPPING。而且還時常逃學，看來也不會是一個好女孩囉，然而這可能是她只跟母親一起住有關吧。(又係單親家庭……)

高利斯 愛美

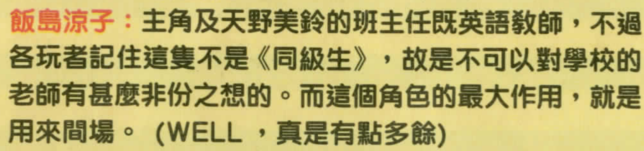
突然出現於主角面前的一位轉校生，而且還擁有着一般外國少女的豪放性格，其追求異性的積極性雖不及彌生，但卻比彌生容易追求，而且更可說是最容易追到的一個女孩子。而玩者結識她的過程，是在她剛剛轉校過來的時候，巧合地被主角協助過她兩次，就是這樣，便跟她成了好朋友。雖然在暑假時她會離開日本返回美國，但這也不要緊，因為她會定時寄明信片回來，生怕你會離她而去。而且，當好從美國回來後還會主動的搖電話給你，故大可掉以輕心來處理之。只要玩者跟她約會一次便可將好感度大大提高，故玩者大可將大部份時間放在其他女孩身上。



其他人物介紹



古村武志：主角的好朋友，亦被編輯部眾人辱罵為「淫媒」。因為無論主角遇上甚麼女孩子，他都可以第一時間跑出來「報料」，而且又詳盡又準確，由讀哪級哪班，以至三圍數字，無一不精，無一不曉，試問又怎可以不叫他做「淫媒」呢？

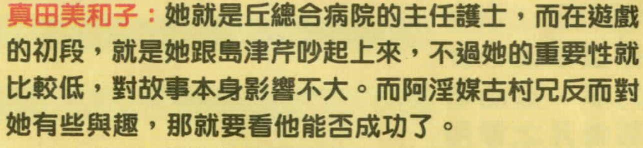


飯島涼子：主角及天野美鈴的班主任既英語教師，不過各玩者記住這隻不是《同級生》，故是不可以對學校的老師有甚麼非份之想的。而這個角色的最大作用，就是用來閒場。（WELL，真是有點多餘）

原島千晶：主角就讀那所學校的保建教師，雖然也是一位女性，但是也不可以對她有甚麼「舉動」。而這個角色的最大作用，就是當主角的體力跌至100或以下，她便會自由的跑出來，勸告你要多多休息云云。

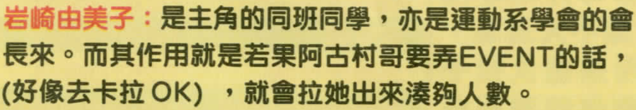
高野麗子：天野美鈴之父—天野隆生的私人秘書，而且還非常之能幹。不過由於玩至現在仍未跟她碰過面，所以對她之認識不深。也許，她是隆生伯伯的情人也說不定哩。





真田美和子：她就是丘總合病院的主任護士，而在遊戲的初段，就是她跟島津芹吵起上來，不過她的重要性就比較低，對故事本身影響不大。而阿淫媒古村兄反而對她有些興趣，那就要看他能否成功了。





岩崎由美子：是主角的同班同學，亦是運動系學會的會長來。而其作用就是若果阿古村哥要弄EVENT的話，(好像去卡拉OK)，就會拉她出來湊夠人數。



西田麻里：可稱為「岩崎由美子2號」，因為不論她們的身份及作用也十分接近，都是用來湊夠人數作EVENT的閒人，不同的是她是文化系學會的會長而已。

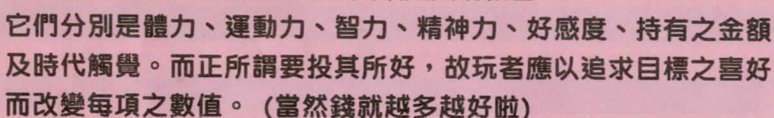


天野隆生：這位就是時常會截你電話的「惡死老逗」，在遊戲的初期，他只會間中截你電話，又或者質問下你為何打電話給美鈴，跟她有甚麼關係等等。不過到了遊戲後段他便會正式出場，造成你和美鈴之間的一大障礙。

主角的房間

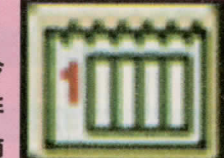
就像《心跳回憶》一樣，主角的睡房也是擁有着極重要的地位，因為基本上睡房就是主角的「控制中心」，玩者要主角有甚麼行動或決定，很多時都要在這裏處理的。那麼在主角的睡房裏，又有甚麼指令可以讓玩者去選擇呢？

個人資料：



這裏會顯示主角的所有個人資料，包括出生年月日、姓名、血形、所屬學會、兼職項目等等。而最重要的是，這裏也會顯示出主角的各項數值，而它們是會直接影響玩者追求女孩之成功機會。它們分別是體力、運動力、智力、精神力、好感度、持有之金額及時代觸覺。而正所謂要投其所好，故玩者應以追求目標之喜好而改變每項之數值。（當然錢就越多越好啦）

月曆：



即是用作分配主角時間作不同活動的一個指令來，也是捏造一個「理想情人」的一個重要手段。然而跟據玩者的不同之追求方針便要作出適當的改變。好像到了甚麼大事大節，又或者是某某生日，然而持金錢量又不高，那麼就要花點時間去跑兼職，弄點外快。不然到時兩手空空就真是活該。又或者玩者正追求着一位上等人，而她卻要求另一半有較高的學識，那麼玩者便要花多點時間去學習學習，又或者參與文化系的學會，特以增加智力。

電話：



這個便是約會女孩子的必要功具。若果想她對你的好感度增加，那當然要時常跟她約會啦。不過，不是每次打電話去約人去街也會成功的，有時她會沒有空接電話，又有時她會說出種種的原因拒絕你的邀請，總之甚麼機會也可以發生。另外，除了那些主要人物外，玩者也可以打電話給其他較次要的人物，好像那位淫媒古村同志，他是會提供一些關於女孩子的資料的。

天使之泉：



是一個可以知道遊戲中各女孩子對你之好感去到哪裏、還有阿天使姐姐教你戀愛方針的一個指令來。然而女孩子的喜惡程度是以Ω版公仔來表示的，十分有趣。不過筆者就覺得阿天使姐姐教你的戀愛方針好像作用不大，WELL，還是靠自己的力量去追求女孩子吧。

情報：



這其實是兩本雜誌來，其目的就是要看看現在有甚麼電影上演及有甚麼兼職請人。若果玩者未曾看過這裏的雜誌的話，是不能找到兼職去幹。然而在下一頁裏，則會有較長細的篇幅介紹此遊戲的各項兼職的。

入會／入職：



玩者便可以在這裏處理一般進入學會及見工做兼職之事宜。而玩者也不用擔心，因為你的申請是一定會被批准的，而且就算兩項活動之時間相撞也不要緊，這是因為電腦是會自己替你作出調節的，十分方便。

OPTION：



這個便是遊戲設定的指令來，甚麼視窗顏色呀、字體顏色呀，玩者也可以在這裏調校之。另外，玩者也可以在這裏把遊戲進度SAVE。

兼職表

在現今的社會上沒有錢來追女仔根本是一件不大可能的事，然而若果閣下對那每月之零用錢5000日圓不大滿意，覺得不夠用來追女孩子的話，那麼你就要用自己的勞力及時間來換取金錢了。而以下便有個兼職表可供參考，各位，努力吧。



短期兼職

工作地點（職種）	工作期限	工作週日	時間	一小時薪金	一日薪金
遊園地	1個月	日	10：00 TO 16：00	1000日圓	6000日圓
發掘古跡	7/20TO8/31	月TO金	10：00 TO 16：00	600日圓	3600日圓
找換店	7/25TO8/31	每日	10：00 TO 16：00	900日圓	5400日圓
救生員	7/25TO8/31	每日	10：00 TO 16：00	900日圓	5400日圓
遊園地鬼屋	7/25TO8/31	火TO日	10：00 TO 16：00	800日圓	4800日圓
展覽會作品整理	4/23TO5/7,9/11TO9/24	每日	16：00 TO 20：00	800日圓	3200日圓
演唱會保安	2日翌月第一個土、日		15：00 TO 20：00	900日圓	4500日圓
夕日新聞社	半年	每日	15：00 TO 20：00	／	200日圓
郵政局	12/26TO1/5	每日	9：00 TO 16：00	900日圓	6300日圓
賣聖誕蛋糕	12/22,23	每日	15：00 TO 20：00	800日圓	4000日圓

(註：星期日=日、星期一=月、星期二=火、星期三=水、星期四=木、星期五=金、星期六=土)

長期兼職

工作地點（職種）	工作週日	時間	一小時薪金	一日薪金
的士高	木土	16：00 TO 20：00	1000日圓	400日圓
薄餅店	月火金	16：00 TO 20：00	800日圓	3200日圓
卡拉OK	木金土	16：00 TO 20：00	900日圓	3600日圓
洗衣店	火水土	15：00 TO 18：00	900日圓	2700日圓
影視店	月水土	16：00 TO 20：00	850日圓	3400日圓
便當屋	火木土	16：00 TO 20：00	900日圓	3600日圓
遊戲機中心	火土	16：00 TO 20：00	850日圓	3400日圓
寵物屋	月水金	15：00 TO 19：00	750日圓	3000日圓
花店	水金土	16：00 TO 20：00	800日圓	3200日圓
雜貨店	火木土	15：00 TO 18：00	750日圓	2250日圓
拉麵店	月木土	15：00 TO 19：00	800日圓	3200日圓
酒吧	木金土	17：00 TO 20：00	1000日圓	300日圓
電腦店	月水金	15：00 TO 19：00	750日圓	3000日圓
購物商場	火木土	16：00 TO 20：00	800日圓	3200日圓
家庭教師	火金	16：00 TO 20：00	／	5000日圓
日本糖果店	火木土	15：00 TO 18：00	850日圓	2550日圓
咖啡館	月水金	16：00 TO 20：00	700日圓	2800日圓
電腦店	月水金	15：00 TO 19：00	750日圓	3000日圓
購物商場	火木土	16：00 TO 20：00	800日圓	3200日圓
油站	月木土	16：00 TO 20：00	850日圓	3400日圓
漢堡飽店	月金	15：00 TO 19：00	800日圓	3200日圓
鞋店	月水金	15：00 TO 19：00	750日圓	3000日圓
書店	木金土	16：00 TO 20：00	700日圓	2800日圓
麵包店	月水金	15：00 TO 19：00	750日圓	3000日圓
魚檔	月木土	-16：00 TO 20：00	750日圓	3000日圓
日式酒居	木金土	16：00 TO 20：00	900日圓	3600日圓
電腦店	月水金	15：00 TO 19：00	750日圓	3000日圓
購物商場	火木土	16：00 TO 20：00	800日圓	3200日圓
拉麵店	火水金	15：00 TO 19：00	800日圓	3200日圓
西餅店	月水金	16：00 TO 19：00	850日圓	2550日圓
文具店	月火	15：00 TO 18：00	700日圓	2100日圓
超級市場	火木土	16：00 TO 20：00	750日圓	3000日圓
蔬菜檔	火木土	15：00 TO 18：00	800日圓	2400日圓



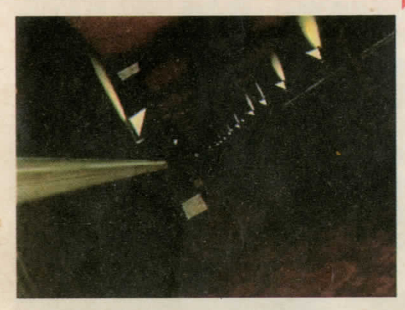
今期出紙16大版　　隨《遊戲誌》第29號附送

遊戲誌 GAME PLAYERS EX VOL.3



刻命館

文：赤目黑龍

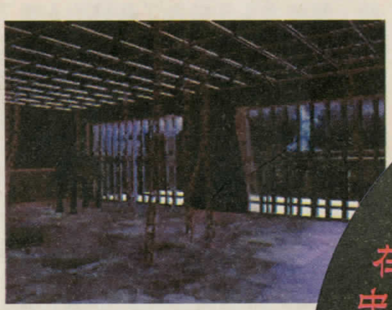


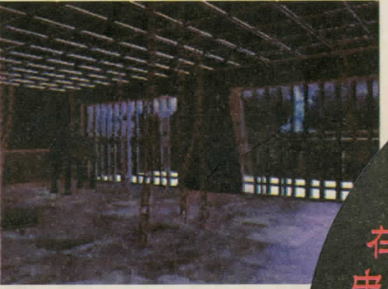










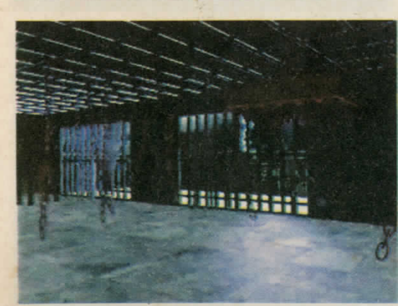




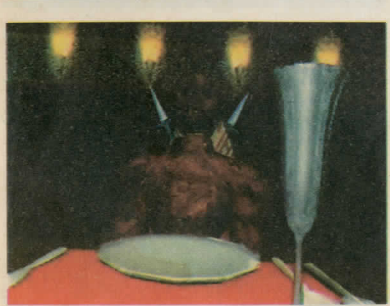
精采非常的 OPENING

在TECMO推出的PLAY STATION遊戲《刻命館》之中，遊戲的方式是非常的獨特，而且遊戲更是集多種類的遊戲於一身，可以説是近期新遊戲中的得意之作，不過所謂人靠衣裝，遊戲亦一樣要有好的包裝才行，所以這次《刻命館》的OPENING製作是相當的精采，不論是人物的造型，氣氛的營造上也落足心機，絕對不會比任何同類遊戲差的，在這裏我們先欣賞一下這個OPENING的精采段。



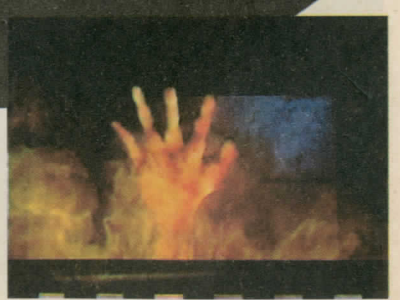












刻命館是甚麼的地方

究竟「刻命館」是甚麼的地方呢？很久之前，「刻命館」早已存在，而且一直也是表着黑暗的一面，所以受到所謂正義之士的排拆，不過，實事上「刻命館真是一處非常可怕的地方，因為在這個地方之中，存在着不少的悲劇，而且在這座古堡之內，不知已經死過多少的人，流過不少的鮮血。

之所以會流這麼多的血是因為這座古堡的主人便是世上最邪惡的大魔王的藏身之所，不過，在漫長的歲月之中，大魔王也曾被勇者所消滅，不過，他是仍有復活的一天的，所以他的部下便仍然保留着這座「刻命館」，以便日後大魔王復活時以使用，亦因如此，「刻命館」的每一任「契約者」也要做着同一種的事，是不斷的將人殺死以預備大魔王活之用…………所以每一任的「契約者」也有着非常強大的力量，以完成他們的使命。

操作方式

這個遊戲是一個比較特別的遊戲種類，因為在遊戲之中包含了多個的原素，包括RPG、SLG、動作、冒險等原素，所以是頗新鮮的，不過，遊戲之中因為玩者是一個壞人，所以做的也是壞事，主角的工作就是要將進入「刻命館」的人全部殺死，一個不留，所以在「刻命館」之是充滿着血腥的。



已說過玩者的目的是要將所有入刻命館的人殺盡，而使用的方法不是舞戶弄鎗，而且使用最原始的方法——「設置陷阱」，不過，陷阱的種類是受到主角LEVEL影響的，LEVEL越高，所可以使用的陷阱便越精良及威力強大，而玩者的據點便是刻命館，而且玩者是不可以離開房的，所以刻命館已是玩者的家，主角概已出賣了自己的靈魂給大魔王，便要依他的說話去做，一直等待他的復活。

在遊戲之中如果要得到好成績便一定要懂得如何擺放自己的陷阱以及如何攻擊敵人，在刻命館之中地方不算太多，而且大多地方也是互通的，所以佈置陷阱的技巧是致勝之道。在眾多武器之中，大致可以分為三類，它們是「攻擊型」、「捕獲型」和「混亂型」三種，各有着不同的功用。

「攻擊型」——是最常用的一種，不過在這個遊戲之中不是最重要的，因為在這個遊戲之中，玩者雖然是說要將敵人殺死，不過，其實不是真的將敵人殺死，而是可以將這些敵收為己用，所以如果使用「攻擊型」的陷阱，很可能會將寶貴的財產浪費了的。



「捕獲型」——這才是遊戲之中的主角，這種陷阱可以為玩者帶來很多的好處，首先是可以「收集」敵人作為自己製造怪物的材料，其次這是非常好的取分機會因為玩者殺死敵人的話便失去不少的獎分，而這些獎分亦即是主角的MP（這便是設置陷阱的必須數值），所以這些「捕獲型」的陷阱一定要好好用。



「混亂型」——不要以為這些是用來攪笑的玩意，其實這種陷阱加上先前的「捕獲型」便會成為天衣無縫的組合，不過，這種陷阱的命中率是異常的低，所以非;到有十足把握不要亂用，否則便會是一種浪費。

在遊戲之中是分「3D MODE」和「作戰MODE」，3D MODE是指在移動時的情況；而作戰MODE則是玩者部署如何放置陷阱的版面，當進入了作戰MODE之後，時間是不會停頓下來的，所以，敵人依然會向玩者逼近的，這點是要非常注意的。

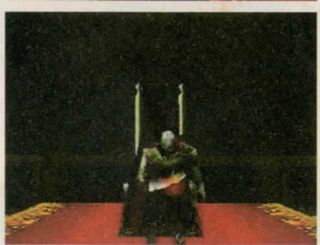




序章



主角原來是謝美基亞王國的大王子，而且他更加快將與鄰國安絲利安王國的公主菲雅娜結婚，這天，他正鄰國反回自己的國家，不過，他不知道即將會有大事發生……當他回到自己的王國之時，其父王已在待着他的回來，原來他是想知道自己的未來媳婦如何而已…………



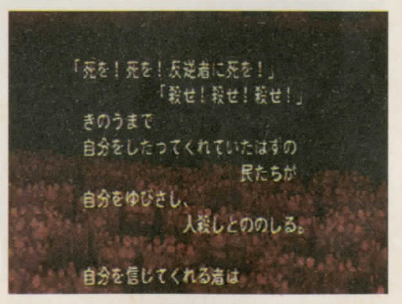
而且在這時，國王還想對大家宣佈他會將自己的王位傳與大王子，亦即是主角，不過，就在國王將會宣佈的一剎那，國王的心臟突然滲血，而且一柄大劍更加由上空向下一插，將國王置於死地，最難令人相信的便是這柄劍原來是大王子的配劍……就這樣，所有的人也認為這是大王子弒父篡位的大陰謀，於是根據國家的法律，大王子要被國家用火燒死，不過，事情是否如此的簡單呢？不過無論如何，大王子已被國民送上了火刑台，而且巨火已將他包圍，就在此時，心有不甘的大王子不想就此一命烏呼，所以，他心中希望可以得到力量脫身，這個願望得到答應了，一道旱雷將火刑台全個也毀了，眾人也以為大王子已受到天的制裁了……

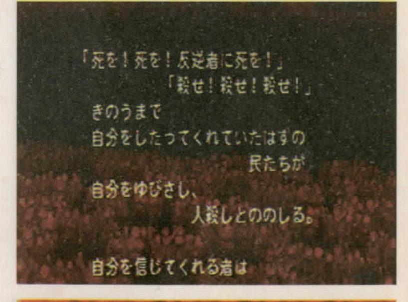


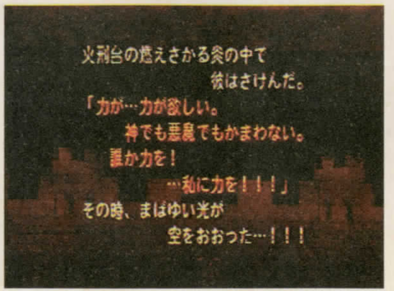


而事實上大王子並未死去，而且更加被一個神秘的女士所救，不過，這位女士原來是「刻命館」的人，剛才給大王子力量的便是死怕的大魔王，為了要使大魔王能順利復活，所以要有一個能者助其殺死大量的人類，就此大王子成為了最好的人選了。

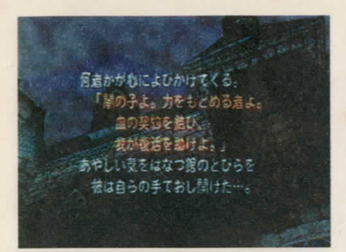








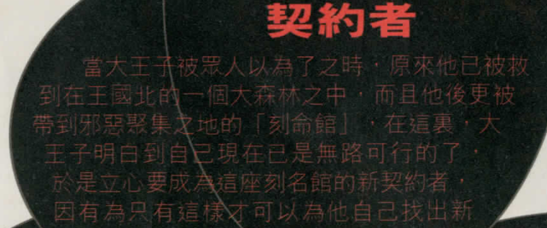


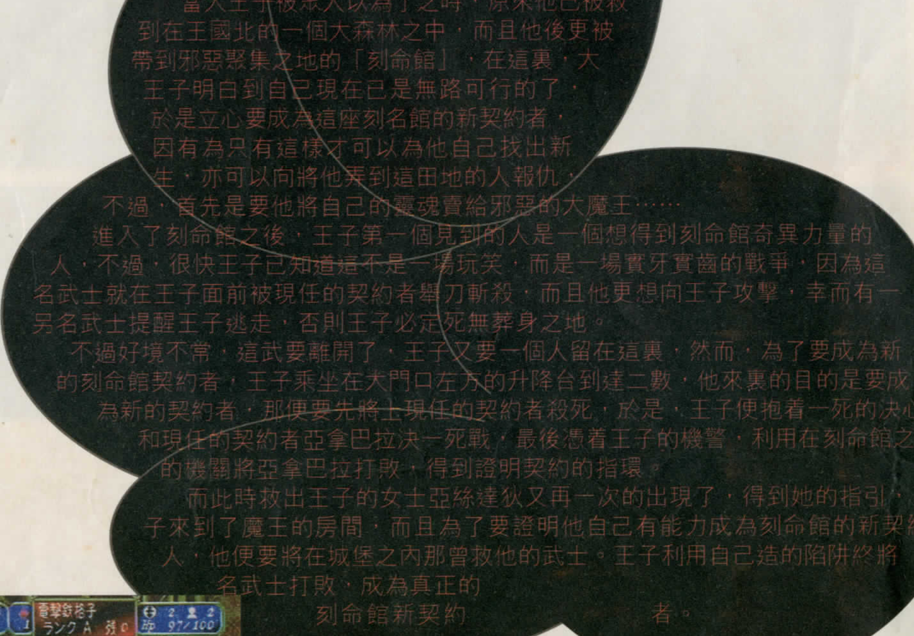












第一話
契約者

當大王子被眾人以為了之時，原來他已被救到在王國北的一個大森林之中，而且他後更被帶到邪惡聚集之地的「刻命館」，在這裏，大王子明白到自己現在已是無路可行的了，於是立心要成為這座刻名館的新契約者，因有為只有這樣才可以為他自己找出新生，亦可以向將他弄到這田地的人報仇，不過，首先是要他將自己的靈魂賣給邪惡的大魔王……

進入了刻命館之後，王子第一個見到的人是一個想得到刻命館奇異力量的人，不過，很快王子已知道這不是一場玩笑，而是一場實牙實齒的戰爭，因為這名武士就在王子面前被現任的契約者舉刀斬殺，而且他更想向王子攻擊，幸而有一另名武士提醒王子逃走，否則王子必定死無葬身之地。

不過好境不常，這武要離開了，王子又要一個人留在這裏，然而，為了要成為新的刻命館契約者，王子乘坐在大門口左方的升降台到達二數，他來裏的目的是要成為新的契約者，那便要先將上現任的契約者殺死，於是，王子便抱着一死的決心和現任的契約者亞拿巴拉決一死戰，最後憑着王子的機警，利用在刻命館之中的機關將亞拿巴拉打敗，得到證明契約的指環。

而此時救出王子的女士亞絲達狄又再一次的出現了，得到她的指引，王子來到了魔王的房間，而且為了要證明他自己有能力成為刻命館的新契約人，他便要將在城堡之內那曾救他的武士。王子利用自己造的陷阱終將名武士打敗，成為真正的刻命館新契約者。

















第二話　試練

在這版之初，玩者要對付的是前來侵犯的兩名武士，一名是戰士珍，而另一名則是弓箭手史基拔，這兩人是完全截然不同的敵人，先是珍，他是一個戰士，所以完全不懂魔法攻擊，而且由於他是戰士，所以行動面也是比較慢，所以大可以放置魔道夾來將戰士捉住；不過弓箭手便完全不同了，他手持着箭，可以作遠程攻擊，再加上速度高，所以玩者的陷阱未必可以將他捉住的，所以玩者最好使用自我犧牲的方法，以自己做餌弓箭手過來再將之一舉打敗。

當消滅了以上的兩位對手之後，新的侵入者又再出現了，這次是一名戰士載羅斯，這名戰士和剛才的已相差很遠，他的物理回避力有點之多，所以那些「捕獲型」的陷阱便起不了大作用，然而又絕對不可以不做的，因為些終歸那些也是最好用的方法，所以可以放心的去打，雖然這戰士是比較強，不過，如果使用對付弓箭手的方法依然可行。

在對付完載羅斯之後，又有兩名的「犧牲者」出現了，他們兩人是專靠賞金生活的賞金獵人，二人的戰鬥力是一樣的，不過，這些賞金獵人的移動速度是奇低的，所以玩者不用太擔心這兩個敵人的，和對付戰士的方法便可以非常輕易的取勝。丹和馬達米亞這兩名賞金獵人是非常失敗，幾下功夫便可以收工了。

第四隊的人是頗有來頭的，那便是忍者犀藏了，這個忍者其實沒有甚麼大不了，而且其物理回避率這麼低，要避開陷阱其實是非常難的，不過，小心一些總是好的，所以玩者最好在入大門方向右手面的巷中佈局，一定可以事半功倍。

接着又有人到來了，那就是商人哼利了，玩者不要這麼快便將他殺死，因為他是一個商人，玩者可以先向他買一些藥草才將他殺死，否則便會錯失一個購物的好會了。

























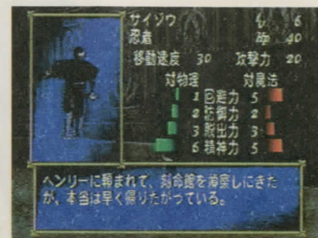






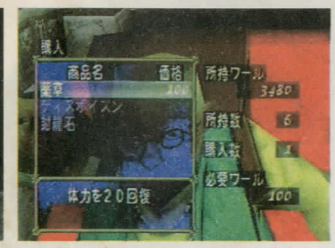
















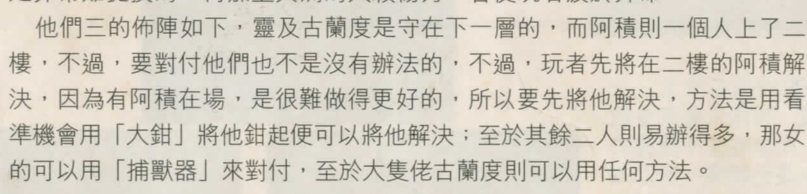






第三話　魂之色

這次的入侵者是三名武功頗厲害的人，三人分別有着不同的本領，加起上來便會變得非常厲害。其中唯一的女性靈是一名護符之守護使，所以她的攻擊是以魔法的遠程攻擊為主；而和她一起的大隻佬古蘭度是一名殲滅者，他的攻擊力驚人，而且由於其身形，所以其防禦力亦是異常的高，不過，有麼多的優也有一定的缺點的，那便是其速度，他的移動可説是慢無可慢了；最後一個的怪物獵人阿積是一個非常難對付的人，因他的速度時快時慢，所以是非常難捉摸的，再加上其劍的大殺傷力，會使玩者疲於奔命。



他們三的佈陣如下，靈及古蘭度是守在下一層的，而阿積則一個人上了二樓，不過，要對付他們也不是沒有辦法的，不過，玩者先將在二樓的阿積解決，因為有阿積在場，是很難做得更好的，所以要先將他解決，方法是用看準機會用「大鉗」將他鉗起便可以將他解決；至於其餘二人則易辦得多，那女的可以用「捕獸器」來對付，至於大隻佬古蘭度則可以用任何方法。



















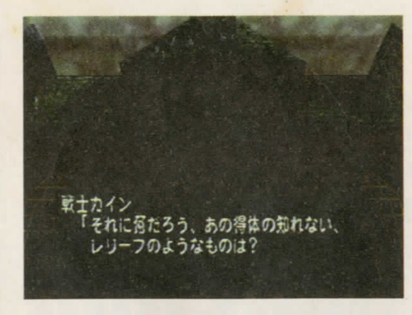




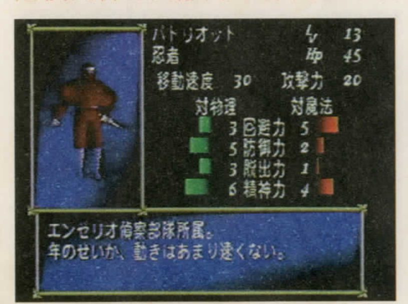
第四話　魔導器

不得了！這次在敵陣之中竟然有一個完全沒有資料的敵人——戰士佳爾，怎辦好呢？其實這點不用太擔心，不過，這個人肯定不會和玩者戰鬥的，因為他是安絲利安王國的將軍，所以，當他一看到主角之後便會立刻離開，所以這次的對手基本上只有那名忍者柏杜里奧圖。

















不過，玩者不要太早開心，因為這名忍者不是易對付的，因為這名忍者是非常厲害，他有的是度，高的忍耐力，而且又有非常高的徊避率，所以在這版之中，比起要對付上一版之中的三個人，個忍丈者便難對付得多了，最恐怖的還是他的忍身術，玩者跟本不知道他會哪裏再一次的出現，所以玩者很易會被種功夫擊敗。

在對付完那忍者之後，突然有指示叫王子主刻到一樓的靈力室，怎料當王子到達之後，他見到了一名老的魔法師，不過，他很快又被巨大電力擊倒了……這時，另一名對手又來了，她是一名護符守護者，對付這個護符守護者對不是問題，因為只要用一些東西先將她弄「WING」她便會任人魚肉…………雖然將這個護符守護者，不過，為何仍過不到版的呢？原來秘密是在刻命館右手面那房間的火爐前面有一點發光的東西。

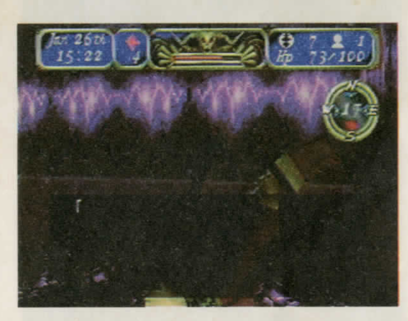




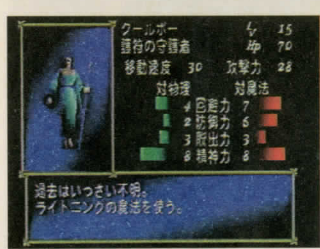














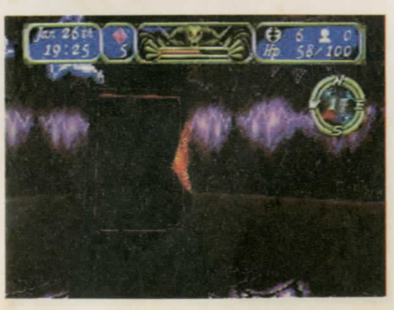












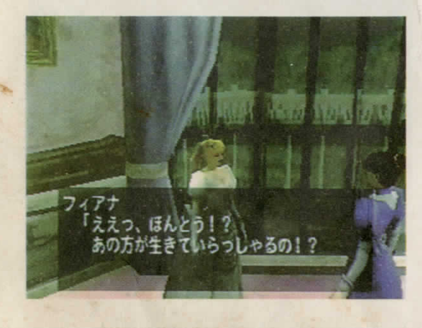


第五話　姬之使者

在上一話之中，有一位戰士沒有和主角交手，這位戰士回到國家之後立刻向公主報告，當公立聲到自己的愛郎仍未死。當然有說不出快樂，而另一方面，在王子祖國，其弟現在已坐上王位，當他知道自己歌歌未之時，面色一沉，好像不滿意似的，怎麼…………

公主為了調查清楚究竟大王子是否完全無恙，所以便派出一名待女前往刻命館，果然，王子健在這事不是只是傳聞而是千真確的，所以連這位待女也感到欣尉。可惜當她一出刻命館便受到一名綠色的忍者襲擊身亡，再也不能回到公主身邊報喜了。

而那個忍者和另一名男人便是王子弟弟派出來的殺手，目的當然是將主角死，不過，為何他要這樣做呢？兩名殺手——忍者哈也和怪物獵人卡伯度斯，其中忍者的攻擊只是一般而已，玩者應可以輕易應付的，可是那個怪物獵人卡伯度斯便不同了，他是一個非常厲害的人，有速度，有攻擊力而且又難纏，所以如果給他上了便可算是禍不單行了，解決他的方其實只是得一個，便是先成功的利用混亂藥先使他不明方向再加突襲，才可以將他消滅。

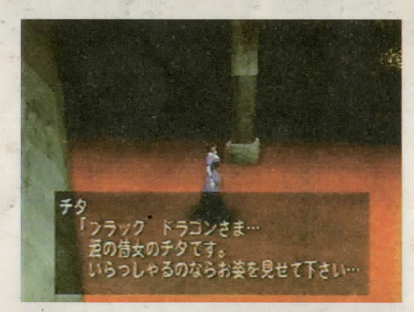








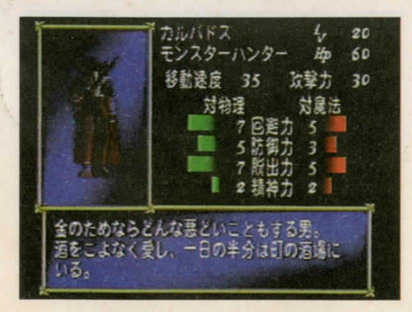






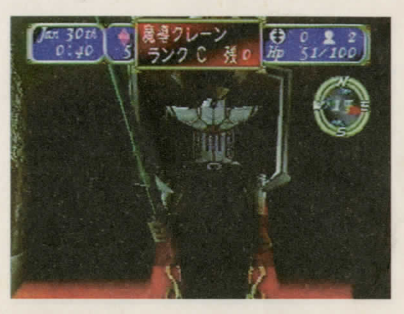






















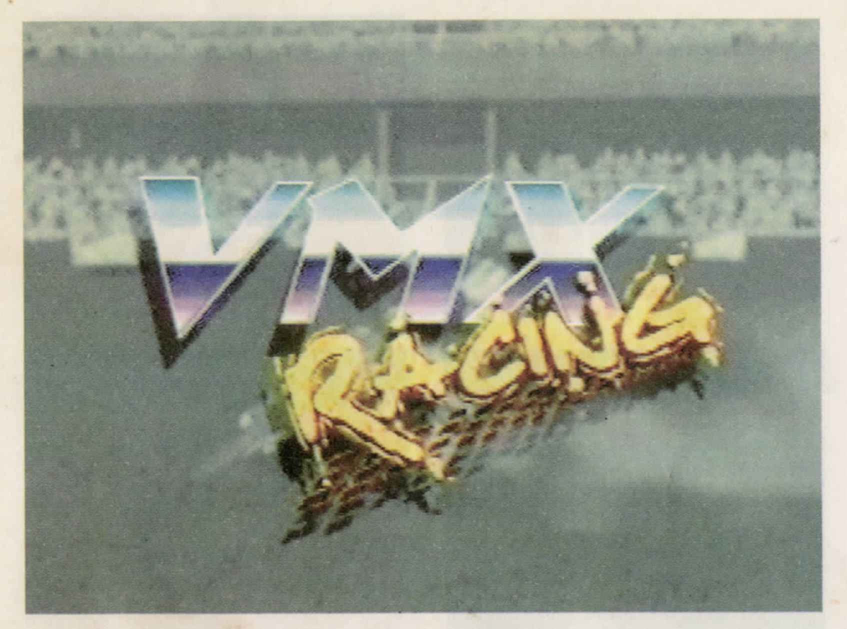




未完待續

非一般電單車賽

VMX RACING 越野電單車大賽





說來，一向以來也很少賽車遊戲以電單車為題，原因可是模仿汽車的動作比電單車來得容易，而且以受歡迎程度來說，電單車的確不及汽車般大。此外，以操作來說家用機始終不及街機那以左搖右擺般來得投入，故以往於家用機推出的電單車遊戲着實不大吸引。而於近期，PLAY STATION便推出了一隻以越野電單車為題的遊戲《VMX RACING》，如說一般電單車賽是冷門題材，那麼《VMX RACING》這越野電單車便更屬偏門之作，不過以新意及操作來說，此作可說誠意十足，說不定能令玩家帶來一點驚喜也不定。

非一般的操作

一般來說賽車遊戲的操作也不外乎油門、刹車及轉波那幾項，但在《VMX RACING》中便由於是以越野賽為題材，故於操作上便略有不同，遊戲中×是刹車，○是油門，而□及△則是同時加油及提起賽車，至於遊戲中便不用轉波，會全自動安排，不過老實說，電車車是共有六檔的，如要轉波的話一般玩者可能會吃不消。而於操作上的特點來說，□及△的使用便較特別，因為遊戲中玩者是會駛上一些小坡的，而當落下時玩者便可以同時加油及提起賽車來令賽車以速度跳飛一段距離，至於在真實的電單車操作中便稱之為「飛JUMP」，同時這亦是越野車中的基本動作。





全場重播功能

重播功能基本上已屬賽車遊戲的指定動作，而於遊戲中，當比賽完結後便會立刻重播，但這遊戲便有一特點，便是整場賽事全完播出，而且連玩者調教視點的過程也會照播無誤。至於玩者如想停止便可按任何L或R鍵便可。



四隊車隊選擇

於選項畫面中，玩者只要選「BIKE」一欄便可選擇不同的車隊參賽，而遊戲中便共有四隊供玩者選擇。至於在能力上基本每隊也一樣的，此選項的意義其實只是給玩者選以不同的顏色而矣，着實有點而那個……





視點轉換

遊戲中玩者其實是可隨時隨意切換視點的，而方法便是先按START暫停，跟着畫面便會以賽車作軸心來旋轉，此時玩者只要以L或R來調教遠近便行，當到適當距離時便按START來決定及立刻回歸遊戲。



六條賽道

同於選項畫面中，玩者可於「TRACK」一欄中選玩共六條賽道的，而每條賽道均有不同的特色及難度所在，說得稍為誇張點便是有上天也有下海。而當玩者勝出所有賽道後，玩者便可選擇六條賽道以下的兩條最後賽道，進入遊戲的最後階段。



NEW ORLEANC SUPERCROSS

由於是第一條賽道的關係，故難度也不算太高，而且更是室內場地，玩者不會因看不清複雜的路面而跑錯路。至於在這場事中玩者可先練習如何於在適當的地方利用飛JUMP來增取時間。



TIJUNNA ENBURO

到了這段賽道，玩者便會被次嘗到遊戲設計者的變態設計，本身沙漠賽道是沒有甚麼事情的，但除有可怕的獨木橋外，其中有一段更竟是一躍飛越懸崖，玩者如速度不足或走錯線便會有排至落地。





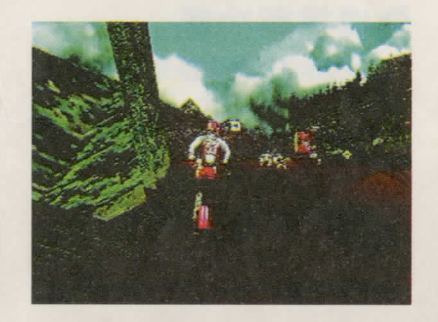






PACDTC NORTH WET ENBURO

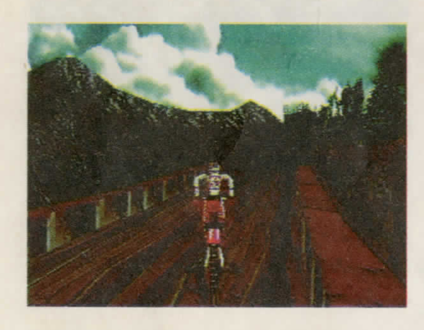
可說是戶外賽事的入門篇，於戶外賽事中，玩者是可在賽道中以通過一些山坡來抄小道的，但同時亦要注意如離開了正常的賽道便會令賽實的速度減低，此外在這類賽道中飛JUMP的功效便更見重要。

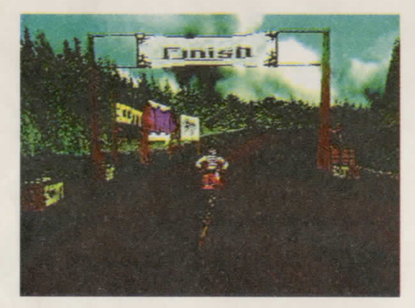


SANDNSR MATIONAI

經過先前一賽後，賽道的設計又向正常回復了少許。論難度，這版便來得合理得多，當中的複合山坡的確令人手足無措，如亂飛的話便會損失時間或一飛沖天至偏離賽道，而且賽道的彎道十分刁鑽，玩者絕不能掉以輕心。









ANAHEIM SUPERCROSS

一般來說室內賽也比較易的，但由於賽道的外圍放了圍欄，故如踫到便會炒車，因此在這類賽道中玩者便要更小心。至於在這賽道中玩者便可領悟到應於甚麼地方用飛JUMP，甚麼地方不應用。



OAHU ENBURO

最後一條可選的賽道，總括來說可說是複合了TIJUNNA及SANDNSR兩條賽道，故者絕對要先有心理準備，賽道中以飛下森林後的一段密林賽道最麻煩，除彎道夠刁外亦很難看清前路，而且有兩段60度的斜路要衝上，如不能掌握飛JUMP便會失去大量時間。



